

סינקלבה

אגרתון המועדון הישראלי למשתמשי סינקלבה ספקטרום
 גיליון מס' 3 16 / 3 / 86

בגיליון זה:

אנו קוטלים משחקים	חברים שונים
עכבר AMX	דיבון 17
מדור קומודור את אפל ושתי	גיל קומפורטי
כשרונות צעירים עם תוכניות של איתן חורי, בעריכת דיבון 17	
טבלאת 40 הגדולים	דיבון 17
ממדפסת הצורך	דיבון 17
WHAM! - תיבת הנגינה	דיבון 17
סכסיר העתקה חדש - SPECMATE	דיבון 17
מבוק הדשות	דיבון 17
רשימת חברים	
מדור שאלות ותשובות	דיבון 17
מחשבץ	דיבון 17

כתובתנו:	כתובת המערכת:
סינקלאב	סינקלאב
ת"ד 331	דב-הוז 25
הרצליה ב' 103 46	הרצליה ב' 581 46

עורך ראשי: דיבון 17
 איש יחסי ציבור: אילן בוק



הישיבה נמשכה שלקראת גיליון מס' 6 ניקלע לבעיה תקציבית, והדרך היחידה שזראת לנו לצאת מבעיה זו בשלום היא "לגיוס" עוד חברים לסיןקלאב, והרבה; לכן החלטנו למנות רכזי אגודות מבין החברים, תפקיד שיכלול פרסום באגוד המגורים של הרכז כגון על לוחות מודעות עירוניים בסניפי דאר, בנקים, חנויות ובכל מקום אפשרי אחר, פרסום בעיתונים עירוניים שמפרסמים בחינם וכו'. לרכז ינתן חומר הסברה ומודעות. לרכז יוכל גם הוא ירצה להפעיל מעין מועדון קטן, סניף של סיןקלאב, שבה יפגשו יחדיו פעם כדי להחליף תוכניות, ידע, שמועות וכו'. החברים במיני-מועדונים הללו, בעלי שמות כמו סיןקלאב-ת"א או סיןקלאב-ב"ש יקבצו מת האיגרתון הרגיל ונשמח להעמיד לרשותם פינה ובה דיווח ותוכניות של המועדון האזורי (סניף סיןקלאב) לעתיד, נודה מאד לכל החברים שיתנדבו להיות רכזים; דרך אגב התפקיד אינו זורש הרבה זמן כלל, מקסימום 5 שעות בחודש, אז מה הבעיה?

האיגרתון - בצד השבחים, קיבלנו תלונות בשני נושאים עיקריים: היו כאלו שטענו שעדיף להדק את הדפים עם סיכה אחת בפנה, ובכך ניסו זאת בגיליון הזה, כפי שאתם רואים, ואנו מבקשים תגובה האם עדיפה הצורה הזאת או הקודמת. כמו כן הקטנו את רוחב הדפים, פשוט מאילוצים של מעבר התמלילים. כמו כן קיבלנו תלונות על האיכות הגרועה של הצילום, לדעתנו, אתם צודקים בהחלט, והפתרון האידיאלי נראה לנו בצורת מכונת שיכפול. לצערינו מכונת השיכפול בתיכון שבו אנו לומדים משכפלת בסגור בלבד ולא בשחור, אז מי שרוצה יכול לבקש ממנהל בתה"ס / מזכירה / אבא רשות להשתמש במכונת השיכפול שלהם (1000 דפים כל חודשיים), אנחנו מוכנים לקנות את הדפים, אחרת - זה מה יש.

הבהרה - הגיליון הקודם, מס' 2 (זה עם הכתבה על פורצי תוכנה ומדור אילון על המקלדות) הוא הגיליון הראשון שרוב החברים היו צריכים לקבל. גיליון מס' 1 היה גיליון ניסוי והוא הודפס עוד לפני שכתבו עלינו במצרים-לנוער.

תודה רבה לכל אילו ששלחו אלינו חומר - איתן חורי, עומר בעשא, גיל קומפורטי, אבל מה עם כל האחרים? למה אתם לא כתבתם? ניתן לכתוב כל מה שאתם רוצה, לדוגמה גיל קומפורטי לקח יוזמה וכתב למדור קוממור את אפל. אנו מבקשים מכל החברים ואתם בכללם, לשלוח אלינו לפחות מכתב אחד בחודש. קטילות תוכנה - נשלחו אלינו קטילות של משחקים ישנים ביותר, אך מדור קטילות מתייחס רק למשחקים חדשים - משנת 85/6 והלאה, בכל זאת אילו ששלחו את הקטילות על המשחקים הישנים לא עבדו לחינם - בקרוב יפתח כנראה מדור שיקרא "הימים הישנים והטובים" שיעסוק במשחקים ישנים וקלאסיים.

מודעות פרטיות: ניתן לפרסם מודעה פרטית תמורת תשלום של 3 אג' למילה מודעות יכולות להיות בנוסח "מצוניין להחליף משחקים, חבר מס' א"א" או אולי "מצוניין להתכתב עם בני 13 שעושים את צעדיהם הראשונים בביוטיק" או "מצוניין לרכוש אינטרפייס. לגויסטיה במצב טוב". ניתן גם לפרסם מודעות / פרסומות על עמוד שלם או על חצי עמוד במחיר של 4-1 שקל חדש, בהתאמה, לחברים, ו-14 לעמוד ו-8 לחצי עמוד לחנויות, חברות וגם לסתם לא-חברים. בכל מקרה תוכן המודעות הם על אחריות מפסמיהו.

ולסיום, נחזור להתחלה, המבצע של החודש - שיכנוע כל החברים, המכרים, קרובי משפחה ובאופן כללי כל מי שאתה מכיר ומשתמש בספקטרום - להצטרף לסיןקלאב.

להית'

דיבון לו,

עורך ראשי.

החברות החבריים של כל החברות שהצטרפו עד ל-15.2.86. כאן מופיעים
 קראסונת מספרי החבר. אם יש טעות בפרטי, אל תהסס! פנה אלינו ונשנה
 (את)

מס' שם משפחה + הבר שם פרטי	כתובת	טלפון
001 לן דיבון	דב-הון 25, הרצליה ב'	052-77343 46 581
002 בוק אילן	נורדאן 47א', הרצליה ב'	052-78340 46 103
003 שגיא ניר	אתי-דקר 2, הרצליה פתוח	052-78815 (-)
004 שמהוני ליאור	מרכז ספיר, ד.נ. ערבה	052-28746 45 200
005 בר-אל אורן	ישורון 34, הוד-השרון	03-473807 69 715
006 אביפד יצקב	עולי הגרדום 14, ת"א	03-471683 ת"א
007 גלי גולן	ברכיהו הנקדן 4, הדר יוסף, ת"א	03-473827 52 251
008 נמר דודון	נוה-יהושוע 3, ר"ג	032-83227 12 484
009 שטיבן אשר	משפחהשבת, רמת-הגולן	03-473843 69 715
010 טלרון גיא	עולי הגרדום 17, ת"א	03-488378 76 209
012 נרדי עופר	שקולניק 3/11, רחובות	03-488768
013 גילי אלדד	אורבוב 22ב', רמת"ש	03-490155 59 550
014 דימניק אילן	טבנקין 22 בת-ים	051-29386
015 ביטון אריאל	ביאליק 152/20, שכונת ב', אשקלון	02-572684 96 264
016 רון יואב	הבנאי 40, בית הכרם, י-ם	03-477160 47 111
017 כפרי שחר	ת"ד 1147, רמת"ש	04-252548 34 817
018 רובנשטיין אודי	הנה 40, כרמיליה, חיפה	065-31145 49 132
019 הלוי דותן	תל-יוסף	057-32812
020 חורי איתן	בול 20/1, שכונת א', ב"ש	052-447876 44 221
021 יוליק	מבצע יהונתן 31/10 כפר-סבא	052-559573 46 701
023 פז-טל ברק	מנדלה מו"ס 6, הרצליה פתוח	04-252940 34 558
024 קומפורטי גיל הפלמ"ח	32, רוממה הישנה, חיפה	03-491680 69 483
025 בעשא עומר	שלום אש 8, ת"א	057-424635 84 720
026 ישראלי בועז	הוגלה 12, ב"ש	

לוח מודעות פרטיות. כאן יהיה אפשר לפרסם מודעות פרטיות תמורת 3 אג'
 למילה. מספר טלפון נחשב כשני מילים, מספר רחוב נחשב כאותה מילה כמו
 הרחוב. וכל המספרים האחרים (מיקוד, מספר חבר) נחשבים כל אחד כמילה.
 ניתן גם לקבוע מודעה למספר גיליונות מראש, כגון 2 גיליונות - 6 אג'
 למילה, 3 גיליונות - 9 אג' למילה וכו'.

מדור אילן / אילן בוק

היום אני אספר לכם על מה שעשיתי לדיבון בלי כוונה. לעזאזל, נגמר לי
 העמוד. טוב, המשר יבוא בגיליון הבא (אולי...). לא נעים, לא נורא.

3

מהגיליון הזה אנחנו מדפיסים רק את הספרים של כל הזמנים מפני שלא
היו לנו מספיק נתונים כדי להדפיס את כל השאר; כפצוי יש 40 מקומות
ולא 30 כמקודם. כל החברים מתבקשים לשלוח את הצבעתם לשבילאת ארבעים
הגדולים, כדי שיהיו לנו מספיק נתונים להדפיס אותה!

מקרא: ע = עלה + שלב קודם י = ירד + שלב קודם כח = כניסה חדשה

011	02	5	THE WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
021	03	6	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN
031	01	כח	SABRE WOLF	ULTIMATE
041	03	23	PYJAMARAMA	MIKRO GEN
051	03	10	SPY HUNTER	U.S. GOLD
061	03	4	ALIEN 8	ULTIMATE
071	01	כח	CHEQUERED FLAG	PSION
081	01	כח	JETSET WILLY	SOFTWARE PROJECTS
091	01	כח	EVERY ONE'S A WALLY	MIKRO GEN
101	03	1	HYPERSPORTS	IMAGINE
111	01	כח	THE HOBBIT	MELBOURNE HOUSE
121	01	כח	DYNAMITE DAN	MIRRORSOFT
131	03	12	UNDERWURLDE	ULTIMATE
141	01	כח	SCHOOL DAZE	MICROSPHERE
151	02	3	FRANK BRUNO'S BOXING	ELITE
161	01	כח	WHEELIE	MICROSPHERE
171	01	כח	WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE
181	02	26	CAULDRON	PALACE SOFTWARE
191	03	11	KNIGHT LORE	ULTIMATE
201	01	כח	SPY VS. SPY	BEYOND
211	01	כח	HULK	ADVENTURE INTERNATIONAL
221	01	כח	FULL THROTTLE	MICROMRGA
231	01	כח	HACKER	R.E.D.
241	01	כח	FIGHTER PILOT	DIGITAL INTEGRATION
251	01	כח	TORANDO LOW LEVEL (T.L.L.)	NEW GENERATION
261	01	כח	DALEY THOMPSON'S SUPERTEST	OCEAN
271	01	כח	SHERLOCK	MELBOURNE HOUSE
281	01	כח	MATCH POINT	PSION
291	03	21	ATIC ATAC	ULTIMATE
301	01	כח	STARION	MELBOURNE HOUSE
311	02	19	BRIAN BLOODAXE	THE EDGE
321	03	17	MATCH DAY	OCEAN
331	01	כח	NIGHTSHADE	ULTIMATE
341	03	16	TURMOIL	BUG BYTE
351	02	22	DAMBUSTERS	U.S. GOLD
361	01	כח	MANIC MINER	BUG BYTE / EW PROJECTS
371	01	כח	CYCLONE	NEW GENERATION
381	01	כח	GREMLINS	ADVENTURE INTERNATIONAL
391	01	כח	TIR NA NOG	GARGOYLE GAMES
401	03	29	WIZARD'S LAIR	BUBBLEBUS

מבוק חדשות . . . מבוק חדשות . . . מבוק חדשות . . . מבוק חדשות .

ספקטרום 128 הוכרז סוף כל סוף באנגליה. ביחר עם המחשב מקבילים את חוברת החומאות הרגילה של ספקטרום פילוס בהוספת חוברת קטנה שמסבירה כיצד להשתמש בפקודות החדשות.

בסבר AMX הוכרז הוכרז בארץ (ראה סקירה בגיליון זה) כחבילה הכוללת עמבר, תוכנית ציור AMX ART והרחבת ביוסיק.

6800-MATE, מכשיר ההצטקה המיוצר על-ידי חברת AT&T הישראלית נמכר בגרסא ובחול בהצלחה מסחרית, המכשיר מצטיק את כל התוכניות שהיונות עתה בשוק. פרטים נוספים בכתבה בגיליון זה.

חברת ULTIMATE, שנחשבת בעיני רבים מאד לחברת המשחקים הטובה בתבל, נמכרת לחברת U.S. GOLD שהתמחתה עד כה ביבוא (לאנגליה) של משחקים מוכרים, תרגומם למחשבים שלא קיימים בארץ"ב (ספקטרום ואמסטרדאד למשל) והפצתם שם. לפי שעה אין יודעים אם המיחוד בין שתי חברות מובילות אלה יהיה מלא, או על גבי הנויר בלבד; בכל אופן בכרסומות במגזינים החדשים שיוצאים באנגליה הם אותם פרסומות שחורות, גדולות הידועות לכולנו. בגיליון זה תמצאו סקירה של שני המשחקים האחרונים של חברת ULTIMATE, כפי שכולנו למדנו לאהוב, ולפני שתוציאו את המהטות, נסבר לכם שעוד שני משחקים חדשים בדרך, PENTAGRAM ו-CYBERUN.

כתובות מועילות . . . כתובות מועילות . . . כתובות מועילות . . . כ

סינקלאב

ת"ד 331, הרצליה ב' 103 46
דב-הונ 25, הרצליה ב' 581 46

רשת באג

תל-אביב: דינמוגור סינדר (שער 5 למטה) טל. 03-290142
חיפה: הנביאים 20 (פסג' תחתון) טל. 04-672854
ירושלים: דורות האשונים 11 טל. 02-240926
רמת-גן: סוקולוב 49 טל. 03-499720
תולדן: סוקולוב 54 טל. 03-880276
רמת-גן: קניון אילון - דרך הרצליה טל. 03-782674

קונפטר ייד

תל-אביב: בוגרשוב 19 טל. 03-292537/8/9
סניף - חנות "ספקטרום" ירושלים: החבצלת 6 טל. 02-234030

הודעות סינקלאב . . . הודעות סינקלאב . . . הודעות סינקלאב . . . ה

מודעות / הודעות: מודעה פרטית 3 אג' למילה (עד 50 מילים).
פרסומות: לחברים - 7 ש"ח לעמוד, 4 ש"ח לחצי עמוד
לחברות/להננויות - 14 ש"ח יי 8 ש"ח יי יי

סינקלאב מחפשת "רכני אנדרים" שיתנדבו להפעיל את סינקלאב באזור מגוריהם. פרטים ב"ממדפסת העורך". גיל רצוי בין 12 ל-18.

5

מי צריך מקינטוש כשיש ספקטרום ועכבר AMX? ומהו עכבר AMX אתם בוודאי שואלים? לא? אה, כן. טוב. קודם כל עכבר: זה קופסא שמעליה מספר כפתורים, במקרה שלנו שלושה, שמחוברת דרך כבל, הנוב, למחשב. המשתמש מחליק אותה קלות על השולחן כדי להניח את הסמן על המסך. שיטה זו מעוררת את המשתמש כליל מהצורך לגעת במקלדת חוץ מהכנסת טכסט. חומרה היא חלק מהטכנולוגיה החדשה, המציבה סטנדרטים חדשים בקשר לידידיות המחשב כמשתמש, אך החלק הציקרי הוא התוכנה. ביחד עם העכבר מקבלים תוכנית ART, שהיא תוכנית ציור מעולה, מהרמה של ART STUDIO (שנחשבה לתוכנית ציור הטובה ביותר של ספקטרום), ובהתחשב בעכבר, ייתן טובה יותר; עוד נשוב אליה בהמשך. להבליים גם הרחבת ביוסיק שמוסיפה כ-26 פקודות חדשות לביוסיק, לטיפול בעכבר, בחלונות, בתפריטים במצביעים, ובאינטרפייס סנטרוניקה, כן, גם יש אינטרפייס כלול במהיר; כמו כן יש גם פקודות כלליות ושימושיות מאוד כמו OK ERROR GOTO. תוכנית הציור: בשורה העליונה של המסך מופיעות האופציות; כל מה שאתה צריך לעשות על-מנת לבחור אחת מהאופציות זה להניח את העכבר מסי"מ על השולחן, ללחוץ על אחד מכפתוריו, והופ! תפריט מופיע, בחירת אפציה באותה הדרך והופ! התפריט נעלם! בדרך זו אפשר לעשות את הדברים הבאים:

1. לכתוב טכסט (אופציות להפוך, מימין לשמאל ועוד).
2. לצייר מלבן
3. לצייר מעגל
4. קביעת מברשת צבע
5. קביעת מגלגל צבע
6. צביעת הציור
7. שימוש בעפרון
8. הזנת (SCROLL) של כל/חלק מהמסך לכל כיוון רצוי.
9. לצייר מלבן מוצל
10. לצייר מעגל מוצל
11. שימוש בפחית צבע ספריי

12. זום. הגדלת והקטנת התמונה בכדי לצייר פרטים מדוייקים. כמו כן אפשר לשמור / להעלות את כל או חלק מהתמונה לזיכרון או כונו, להדפיס אותה על מדפסת ZX או תואמת (ALPHACOM, TIMEX, סיקושה, סיקו) או על מדפסת 80 שור, דרך אינטרפייס 1 או דרך האינטרפייס המצורף, בגודל רגיל או כפול. התוכנית מופעלת ע"י אייכונים (ICONS) שהם ציורים של האופציה המתבקשת שעליהם צריך להעביר את הסמן נשלט העכבר כדי להפעיל אותם. מצורפת גם תוכנית לתכנון אייכונים להפעלה מהרחבת הביוסיק, אפשר לתכנן 96 כאלה, 64 מהם מתוכננים מראש, אך ניתן לתכנן אותם מהרש. מביוסיק ניתן גם להדפיס חלונות ואחר-כך להעלים אותם תוך כדי השייפת. הרקע שהיה שם לפני הדפסת החלון, לקבוע את רגישות העכבר ל"מ"מ או מ"מ יהיה צריך להניח על השולחן כדי שהסמן יזוז על המסך. מדחק נתון ועוד הרבה הרבה דברים שאין מקום לפרטם כאן. המערכת הנו וכתובתם כל המארים האפשריים כוללים SINCLAIR USER CLASSIC שניתן עד עכשיו רק לשתי פריטי חומרה (הפריט השני הוא מקלדת ELITE ב-1988). אמנם הציוד ורתוכנת מהווים עסקה מצוינת אך המבחן האמיתי יבוא אם חברות תוכנה יפתחו לעכבר תוכנה. כבר בחודש הראשון להגיון של העכבר החברה RAINBIRD יצרנית ART STUDIO הסבה את תוכניתה להפעלה עם העכבר. שתי תוכניות הציור הטובות ביותר פועלות עם ה-AMX. בחלק לא התחלה רעה. גם AMS (יצרנית העכבר) הבטיחה להוציא עוד תוכנות ל"AMX. הנוק: 79.95 ליס"ט באנגליה, כמוכר. בסביבות \$120. תוסיפו לזה מבס של קנייה דרך הדואר. בכל זאת שווה כל פרוטה. כתובת החברה המשווקת:

ADVANCED MEMORY SYSTEMS LTD
GREEN LANE
APPLETON
WARRINGTON WA4 5NG
ENGLAND

ניתן כמוכר גם לקנות בארץ אך המחיר הוא כמעט פי 3 מחו"ל, אך משבכל זאת מעוניין לבזבז את כספו יכול לקנות את העכבר בבאג או בקומפטר"יד

5

מכשיר העתקה חדש מחברת AT&Y הישראלית נכנס לשוק. ומהם תכונותיו?
המכשיר מצטיין בכל תוכנה שקיימת היום בשוק על ידי שמירת כל הזכרון של
המחשב (48K) פניס הרגיסטרים של שפת מכונה. ניתן להעתיק את התוכנה
לשייף במהירות רגילה או כפולה, למיקרודרייב, לווףאדרייב, לכונן
שמחבר דרך בטא אינטרפייס או לאופוס דיסק דרייב. ניתן להעתיק את
גם התוכנה ללא תמונת מסך (43K) כך ששתי תוכניות יכולות להכנס
בקרטריג' אחד של מיקרודרייב (שהוא בעל ממוצע של 92K), או עם שתי
תמונות (55K) ו"א תמונת הלוגו כשהמשחק עולה פלוס התמונה העכשווית,
אך אם שומרים בשורבו (על שייף במהירות גבוהה) המחשב מצטיין תמיד עם
תמונת אחת. כשמעלים את התוכנית המועתקת התוכנית ממשיכה בדיוק מאותה
נקודה שבה הופסקה ע"י ההקלטה. כשמעתיקים עם תמונה אחת לשייף המחשב
יוצר 4 בלוקים של הידרלס (HEADERLESS) + תוכנית קצרה שמעלה אותם.
הבלוקים הם - בלוק 1: תמונה (אורך 6912 בתים, כתובת התחלה 16384),
בלוק 2: 25000, 20000, בלוק 3: 45000, 20536, בלוק 4: 23296, 1704.
כשומרים בשתי תמונות נכנס עוד בלוק של תמונה (16384, 6912) בין שני
הבלוקים האחרונים, וכששומרים בלי תמונה מתבטל בלוק 1. כשמעתיקים
למיקרודרייב בלוק 4 בלוק עולה על אחד משלישי המסך (אינה שאתה בוחר)
וא"כ מועתק למקומו הטבעי (כתובת 23296) כיוון שהמכשיר מתוכנן כך
שהוא יעלה תוכניות גם מבלי שיהיה מחובר הוא חייב לשמור את
הרגיסטרים של המעבד איפשהו והוא עושה זאת על התמונה וזה בדיוק
התכרון הגדול של SPEC-MATE: תוכנית מסוגלת לבדוק אם תמונת המסך היא
כמו שהיא אמורה להיות, במקומות כמו תפריטים (כשהמשחק שואל אם
קיבולד או ג'ויסטיק וכו') שהם המקומות האידאליים להעתקת התוכנה,
ואם תמונת המסך היא לא כמו שהיא אמורה להיות אז התוכנה מסיקה שיש
השקושים אחרים על המסך והיא "מסדרת" התקדשות קטנה. הפתרון לכך הוא
קל ופשוט, פשוט צריך לשמור את התוכנית באמצע ה"אקשן" בו התוכנית
אינה יכולת לבדוק את תמונת המסך לפני כל שינוי בו מבלי להאיט באופן
רציני את התוכנית. ישנה גם אופציה נוספת שאינה קשורה בהעתקה, ישר
מחר שלוחצים על הכפתור האדום הקטן שעל המכשיר יש ללחוץ על 0 (אפס)
ואז המחשב מוריד את הצבעים מצל המסך (שם בכל האטריבוד פייל 120),
וכך אפשר לגלות דברים מעניינים. חסרון נוסף שיכול לפתור אותו בקלות
הוא שהמכשיר, שכל כך פופולארי בארץ, אינו בא עם הנראות בעברית! ולא
באנגלית בלבד. היתרונות הם שהמכשיר מצטיין כמעט לכל האמצעים לשמירת
נתונים תידועים והמכשיר בא עם היבור ממשיך מאחור כך שניתן גם לחבר
מאחוריו אינטרפייס לג'ויסטיק למשל. ומה המכשיר לא מצטיין? עקרונות,
הספקמיש מצטיין בכל, אך יכולת להווצר בעיה: לדוגמא במשחק THE RINGS
OF THE LORDS שהוא משחק הרפתקאות בשלושה חלקים, שבו ברגע שאתה גומר
חלק אחד המחשב מעלה אוטומאטית את החלק הבא כך שאת החלק הראשון ניתן
להעתיק אצל את שאר החלקים אי-אפשר מפני שאז החלק הראשון לא יוכל
להעלות אותם. ישנה גם בעיה אחרת, לדוגמא במשחק THE 4TH PROTOCOL
ישנו לוח קודים (על נייר) שמשתמשים בו לכל אורך המשחק, אך זו רק
בעייתם של הפירטים, כיוון שלא לה משתמשים במכשיר רק לגיבוי יש את
את לוח הקודים גם ככה. המחיר הוא 90 שקל חדש בארץ, 36 ליס"ט בחו"ל.
ניתן לרכוש את המכשיר ברשת באג ובקומפרייד.

באג ת"א: 03-290142 קומפרייד: 03-292537/8/9 A.T&Y: 03-343805

WHAM! זוהי תוכנית ליצירת מנגינות ומוזיקה, ובניגוד ללהקה, היא נימד טובה. התוכנית מאפשרת לכתוב מנגינות בשני (!) ערוצים. בתחתית המסך מופיע ציור של קלידי הפסנתר, ובדומה ל-MANIC MINER, הקלידים שנלחצים מוארים, כל ערוץ בצבע אחר. התוכנית מאד קלה לשמוש, שומעים כל צליל ברגע שהוכנס, ואם טועים אפשר לחזור אחורה; אפילו חסר כשרון מושאלי שכמוני הצליח לכתוב את "התקווה" בתוך זמן סביר. אפשר להוסיף תופים (או משהו דומה בכל אופן) וכל מיני רעשים זרים ומוזרים ע"י לחיצה על אחד מהמקשים I, T או Y. כל אחד מסוגי הרעשים הללו אפשר לתכנת מחדש על-ידי קביעת צורת הגל (מתוך 4 צורות אפשריות) ואורך הרעש. אחרי הלחנת המנגינה צריך לקבוע את סיומה בלחיצה על המקש W. ניתן לנגן את המנגינה עם או בלי שהתווים יוצגו על המסך, ניתן לקבוע את הקצב שבו תנוגן היצירה אך האופציה החשובה ביותר בתוכנית זו היא WHAMFILE שמפעילים אותה בלחיצה על 4 בתפריט הראשי. באופציה זו ניתן לשלב מנגינות בתוך התוכניות שלך; המחשב שואל כל מיני שאלות כיון מתי אתה רוצה שהמנגינה תופסק (בלחיצה על כפתור, תמיד או כשרוצה תסתוים) ובאיזו כתובת אתה רוצה שהמחשב ישים את המנגינה; לאחר שענית על כל השאלות המחשב מתכנת בעצמו תוכנית בלתי-תלויה שתוכל להריצה מתוך התוכניות שלך ע"י *****RANDOMIZE USER כשהכוכביות מסמנות את כתובת ההתחלה שאמרת למחשב (מעל 32768), ומבקש ממך ללחוץ על מקש כלשהו על מנת שישמור את המנגינה המוכנה על קסטה. מנגינות בלתי גמורות או מנגינות שאתה לא מעוניין להפציל מתוכניות שלך אפשר לשמור על קסטה, דיסקט או ראם-דיסק, אופציות הראם-דיסק היא המעניינת ביותר מכיוון שהיא מאפשרת לשמור בתוך הניכרון של עצמו המחשב עצמו עד 6 מנגינות כאילו הניכרון היה כונו. כשמעלים את התוכנית יש בראם דיסק חמושה מנגינות מוכנות, מהמפורסמות של להקת הפופ WHAM!, YOUNG GUNS-TROPICANA, BAD BOYS, FREEDOM, CARELESS WHISPER. יש גם דף עזרה למתקשים לזכור את כל המקשים הרבים. זוהי תוכנית קלאסית שתיובת להיות באוסף של כל ספקטרום המכבד את עצמו ושמעוניין להשתמש במחשב רב העוצמה שברשותו לכל מיני דברים מעניינים מלבד לשחק משחקים, לצד תוכניות כמו ART STUDIO ו-HISOFT 'C'. מגאזין אנגלי אחד כתב בסקירתו על התוכנית: "תוכנית זו עושה למוזיקה את מה שתוכניות הציור עשו לגרפיקה", ואני מסכים איתו בכל לב.

כיצד אפשר לנגן בספקטרום בשני ערוצים בו זמנית, אתה ודאי שואל, הרי הרמקול שבתוך הספקטרום מסוגל להפיק צליל אחד ויחיד בכל רגע נתון? הנוסובה: תחשוב לרגע על פסנתר, כשאתה לוחץ על שתי קלידים בו זמנית, הפסנתר שולח לאויר גלי קול מעורבים של שני הקלידים שלחצת והאוזן מפרידה ביניהם ואומרת למוח שישנם שני צלילים. זה בדיוק מה ש-WHAM! עושה - באמת הוא מפיק רק צליל אחד, רק שזה אינו צליל חלק, המחשב מחשב את כל הנתונים שמרכיבים את הצליל ואחר כך שולח לרמקול את הצליל הגמור כך שאחר כך האוזן מפרידה בין שני הערוצים ושומעת שני צלילים בו זמנית; ולמי שלא ראה את התוכנית עדיין - אי אפשר למנות כאן, ללא ספק נשמעים שני צלילים. כל זה אמור לגבי גרסת הספקטרום 48K, בספקטרום 128K המצב הרבה יותר טוב. בתוך המחשב ישנו שבב (ג'וק בעברית) שנקרא AY-8912 והוא מסוגל להפיק מנגינות בשלושה ערוצים בו זמנית מתוך ההומרה וגם רעשים כגון תופים וכו' ללא כל בעיות; למי שעדיין לא הבין - התוכנית קיימת גם לספקטרום 128K.

שיאים חדשים . . . שיאים חדשים . . . שיאים חדשים

אם עשית שיא גבוה במיוחד במשחק כלשהו כתוב אלינו ונכתוב את שיאך במדור זה. איננו דורשים כל הוכחה. אנו סומכים על יושרך. בסוף השנה תערך (כנראה) תחרות ארצית ואנ תהיה לך הזדמנות להפגין את כושרך. כשאתה מודיע לנו על שיאים חדשים אנא ציין את שם המשחק, את התיצאה בכל הקטגוריות האפשריות (נקודות, זמן, דרגה וכו'), וכמובן את שמך.

THE WAY OF THE EXPLODING FIST	38,500 DAN 7	דיבון 17
ABU SIMBEL PROFANATION	ROOM 22	דיבון 17
WIZARD'S LAIR	51,769 37%	דיבון 17
RYJAMAPAMA	100% 2432 PACES (COMPLETED)	דיב
STREET HAWK	227,400 LEVEL 45	דיבון 17
HYPERSPORTS	122,000	דיבון 17
DALEY THOMPSON'S DECATHLON	1,436,000	דיבון 17
DALEY THOMPSON'S SUPERTEST	176,000	דיבון 17
FULL THROTTLE	NO. 1 (LEADING)	דיבון 17
DYNAMITE DAN	596	אילו בוק
SWEevo's WORLD	23.5%	דיבון 17

הודעה בדבר שיווק תוכניות שנכתבו בידי החברים ע"י סינקלאב

סינקלאב פותחת במבצע לקניית תוכניות שהחברים תוכננו ושיווקם לחברים אחרים. תוכניות יכולה להיות משחק, תוכנה רצינית, כלי עזר למדענים או כל דבר אחר, היא יכולה להיות כתובה בכל שפה שקיימת לספקטרום, אנו נשווק אותה במחיר של החל מ-5 שקלים חדשים. כותב התוכנה יקבל אחוזים בהתאם לרמה של התוכנית. אנא שלח את תוכניתך על קטטה או על קרטריג' של מיקרודרייב (הנ"ל יוחזר לך ביחד עם הדבר הבא שישלח לך). במקרה של תוכנית שאינה בביסית אנא צרף את הקובץ של קוד המקור (SOURCE CODE). אנא צרף הוראות מלאות בקשר להפעלת התוכנית, ציוד או תוכנה שנדרשים / רצויים להפעלת התוכנה, מה אורכה (בערך) והתחייבות שהתוכנית כולה נכתבה על ידך ואינה נושאת שום זכויות יוצרים (ההתחייבות חייבת להיות בכתב יד עם חתימה).

מ ד ו ר ש א ל ו ת ו ת ש ו ב ו ת

* שאלה: מה זה ה/פ, ק&ס ?
 * תשובה: אלה הם סוגי (או סגנונות) של משחקים. ה/פ זה קיצור של הופתקאות / פעולה. במשחק כזה יש בדרך כלל הרבה חדרים שהשחקן מסתובב בהם ומנסה לפתור תעלומות או למצוא חלקים או בכלל לצאת מהתווך. כשהמציאו את משחקי ה/פ (הראשונים נקראו ATIC ATAC ו-1 OF THE THINGS-1 THE HALLS ויצאו ב-1983) המשתתפים היו פשוטים: כל מטרתך הייתה לצאת מהבניין ובד"כ יכלת לירות על יצורים שהופיעו בדרכך. בשנת 1984 יצא ה/פ קלאסי שנקרא SABRE WOLF (כמו גם ATIC ATAC הוא מחברת ULTIMATE) שבו היית צריך למצוא 4 חלקי פאזל כדי לגמור את המשחק. באימה שנה המשך בעמוד הבא



יצא לשוק המשחק JETSET WILLY או בקצור JSW שהיה השילוב הראשון בין משחקי ק"פ למשחקי ק&ס (ראה בהמשך). בשלהי '84 ובהתחלת '85 יצאו לשוק המשחקים KNIGHT LORE ו-ALIEN 8, שניהם מ-ULTIMATE, שהניחו את אבני היסוד למשחקי ה/פ התלת מימדים, בעלי הגרפיקה המדהימה, הנפוצים כיום. בראשון היית צריך להכניס חפצים לתוך סיר של מכשפה לפני שתר מסוים, בשאת החפצים היית מוצא בכל רהב הארמון, ובשני היית צריך להרכיב זוגות חפצים שהיית מוצא בכל 128 החדרים של החללית בה יתה נמצא. קצת לפני המשחקים הללו יצא לשוק UNDERWURLDE מאותה הברה, שהיה משחק בעל כמעט 600 (!) חדרים ומשדרת הייתה להגיע אל פני האדמה למעלה. בסגנון משחק זה, יש גם את המשחקים NODES OF YESOD ו-STARQUAKE, שניהם יצאו לקראת סוף '85. עוד משחק פופולארי שדומה ל-SAFE WOLF, נקרא WIZARD'S LAIR ובו אתה צריך לאסוף 4 חלקים של אריות. המילה המכונה במחום הה/פ שייכת, כרגיל, ל-ULTIMATE, אם שני המשחקים התרשם עקת (הנשקרים בגיליון זה) - NIGHTSHADE ו-GUNFIGHT. מה שמדהים בהם זה שהמשחק אינו מתחיל לחדרים חדרים אלא לאינר חד גדול ומסך לו מתי שאתה נז. האחרון אינו בריוק ה/פ אלא שילוב של ה/פ ומשחקי פנוליה.

ק&ס, או משחק משתחים כפי שאתם קוראים לו, בלועזית PLATFORM. במשחק מסוג זה אתה הולך על משתחים שנזברים לצורך המסך. אם אתה ניפל במשחק אתה נופל למטה ואת מומרת משחק בעל כח משיכה. המשחק הבא בסגנון זה הוא MANIC MINER שיצא באמצע '83 והיווה פריצת דרך בזמנה של המשחקים שבו אתה נמוכה ביותר. היו לך, במשחק זה, 20 חדרים שהיית לוקח מספר חפצים בכל חדר (בר"כ 5) והולך לריבוע מהבהב הנמצא גם כן על המסך כדי לעבור למסך הבא. ההמשך של המשחק הזה, שתוכנת ע"י MATHEW SMITH, נקרא כידוע JETSET WILLY, ובו היית צריך גם כן לאסוף חפצים אך הפעם היו 62 חדרים שהיית יכול לעבור ביניהם מתי שאתה רוצה וא"כ לחזור לחדר מסוים על מנת להשלים את המשחק. כמעט כל משחקי ק&ס כיום הם בסגנון JSW, מלבד אולי TURMOIL. לרוב המשחקים יש הרבה מעבר ל-100 חדרים. נראה שאין עוד מה לשפר בסוג זה של משחקים, וכל האפשרויות מוצו כבר. עתה חברות התוכנה מנסות לעלות על השריד האחרון של מה שאפשר לעשות מקורי עם סוג זה של משחקים ואת התוצאה אפשר לראות ב-RASPUTIN ו-TRANSFORMERS, שניהם נשקרים בגיליון זה. המשחק דה-לוקס בסוג הישן של משחקי משתחים הוא DYNAMITE DAN, שנשקר גם כן.

* שאלה: מה זה BBS?

* תשובה: קיצור של BULLETIN BOARD SERVICE, או בעברית לוח הודעות ממוחשב. זהו חלק בטלקומיוניקציה, או תקשורת ממרחק בין מהשבים. זה לוח הודעות המופעל דרך קו טלפון (משהו בסגנון "משחקי מלחמה" ו-"יגדי הפלא"). בו כל מנוי או במקרה שהלוח פועל בחינם, כל אחד, יכול לסלוח הודעות למישהו ספציפי, לכל מי שרוצה לקרוא, או לקבוצה מוגדרת של משתמשים ("משתמשי ספקטרום בעלי כונן" למשל); ולקרוא הודעות שנשלחו אליו או אל קבוצתו. נמנה כמה. מה דרוש כדי לרשום ב-BBS קודם כל מחשב (לרוב השוב מאיזה סוג - בעולם הטלקומיוניקציה כל מחשב יכול להתקשר עם כל מחשב אחר בעל אותו קצב שידור), מודם - צורך ציוד לב לאיזה קצב שידור הוא מותאם - הקצבים הסטנדרטיים הם: 300/300, 1200/1200 ו-1200/25, וצוי כונן (כדי שהמערכת תוכל לעיין מספר הודעות גדול בבת אחת ולא תצטרך למחוק הודעות אחרי זמן קצר, וכמובן תוכנת מתאימה. כדי להיות מנוי ל-BBS צריך רק מודם, מחשב ותוכנת מתאימה שבה"כ מסופקת ע"י מפעיל ה-BBS עצמו. באנגליה הפעלת BBS מהווה שיגרון חדש של הנוער וברחבי אנגליה פועלים מאות (ואולי אלפי) BBS. אנו מצפים שתופעה זו תפשט בקרוב גם לישראל. מודם ניתן לרכוש בקומפטריויד תמורת 300 ש"ח ללא מע"מ, ואיתו ניתן גם לבצע בנקאות ביטחית, התקשרות למאגרי מידע (כגון הטלוויזיה הלימודית, אלנט, רשת הזהב ועוד) מלבד כמובן BBS ותחלפת תוכניות דרך הטלפון.

77

1985

אני קונליס משחקים

הפועם הציונים השתנו מעט. ישנם המישה קטגוריות לציונים: גרפיקה, צליל, עניין (כמה המשחק מעניין), התמדה (האם תהיה מסוגל לשחק במשחק מס' שעות רצוף? האם תוכל להריץ אותו גם עוד חודש?) וסיכום. כל ציון הוא ממוצע של כל ציוני ה"קונטלים" באותה קטגוריה. הציונים באחוזים:

0% עד 20% : קטסטרופלי.
21% עד 40% : מיושן מאד ולא מקצועי.
41% עד 60% : לא משהו מיוחד. בינוני..
61% עד 85% : בסדר. היה אפשר יותר טוב.
86% עד 100% : טוב מאד עד מצולח. באמת שווה לראות.

DALEY THOMPSON'S SUPERTEST / OCEAN

דיבון: משחק זה הוא משחק ספורט שתיכנתו אותו אחד ממתכנתי DECATHLON ומתכנת HYPERSPORTS. המשחק עולה בשני חלקים, ארבעה מקצועות בכל חלק ו"א" שמונה בסך-הכל. המקצועות הם: קיאקים, בו צריכים רק להניז את הגויסטיק מהר-מהר ימינה שמאלה, פנרלים, שבו צריכים להבקיע גולים לשוער; אתה שולט על זווית בעיטת הכדור ביחס לרצפה ובזווית האופקית, המקצוע הבא הוא הפיצת סקי שבו אתה צריך בהתחלה לצבור מהירות ע"י הזנת הגויסטיק ימינה-שמאלה, אחר-כך לקפוץ מהקצה ולבסוף לנחות בצורה נורמאלית ע"י לחיצת הכפתור פעם נוספת. המקצוע הבא שהוא האחרון בחלק מס' 2, הוא תחרות משיכת חבל, מקצוע שדומה מאד להרמת משקולות ב-HYPERSPORTS; בהתחלה אתה בוחר מתחרה מתוך שמונה מתחרים, בآخر-כך אתה מושר את החבל בקצב אחיד, לאו דווקא במהירות, כדי לנצח אותו; דרך-אגב יש שם איש אחד שבדיוק כמוהו תיארתי לעצמי את האיש הקטן בתוך המחשב שתמיד עושה לי בעיות (אילן אומר שזה חברו הטוב ביותר). חלק מס' 2: המקצוע הראשון המקצוע הראשון הוא מטווח, שבו ישנם מספר אנשים מקרטון, שאחד מהם, שהמחשב בוחר באופן אקראי, מסתובב לפרק זמן קצר, ואתה צריך לכוון את אקדחך ולפגוע בו, כמידת דיוקך בו אתה מקבל נקודות, ואתה צריך לעבור את המינימום תוך עשר יריות. מקצוע שני הוא רכיבה על אופניים שבו הייבים להניז את הגויסטיק ימינה-שמאלה במהירות על-מנת להגיע לקו-הסיום לפני זמן המכסימום. במקצוע הבא, שהוא קפיצה למים ממקפצה, אתה צריך לקפוץ תוך כדי עשיית כמה שיותר גלגולים באויר; ישנם ארבעה שופטים שכל אחד מהם נותן לך ציון על כל אחת משלושת הפיצות, וכפי שחנ"ל אמרו, השופט בן-זו... המקצוע האחרון בחלק זה הוא סקי, שאתה צריך לעבור בו דגלים, כמו SKIING HORACE GOES, רק יותר משוכלל ויפה, והרבה, הרבה יותר קשה. בכל אחד מהחלקים יש לך שלושה פסילות ויורדת לך פסילה אם אתה לא עובר את המינימום באחד מהמקצועות. אם אתה עובר את כל המקצועות, מתחיל סיבוב חדש, רק אם תוצאות מינימום יותר גבוהות.

גרפיקה - 70%
צליל - 54%
עניין - 87%
התמדה - 70%
סיכום - 65%

אילן: עוד משחק ספורט נחמד של OCEAN כאשר מתכנת HYPERSPORTS הצטרף לאחד ממתכנתי DECATHLON והם כתבו ביחד את המשחק הזה. המשחק מאד דומה ל-DALEY THOMPSON'S DECATHLON ומהווה את המשכו. המקצועות נחמדים מאד ודי נוחים לשליטה במיוחד עם גויסטיק. במקצוע סקי אני מרבה מהתרסק אבל זה לא משהו מיוחד כי גם בחיים זה ככה, תשאלו את דיבון נמאשר. דיבון.]. האופניים הורסים את הגויסטיק ממש כמו 100 מטר ריצה, לכן כדאי שיהיה לכם גויסטיק טוב (לא QUICKSHOT II) וידיים מהירות למקצועות מסויימים. המשחק עצמו הוא מאד יפה רק שהוא משעמם כבר מרוב משחקים דומים.

NIGHTSHADE / ULTIMATE

אילון: המשחק הזה נקרא בצורה מוזרה על-הלילה. במשחק אתה צריך להרוג הרבה יצורים כאשר לכל יצור יש כלי נשק אחד שהורג אותו. ישנם גם סוגי יריות שונים שמשפיעים בצורה שונה על כל סוג של יצורים. אותם אתה אוסף בחדרים הפנימיים. המשחק הוא ערבוב של ALIEN 8 ו-SARFUSULF וישנם הפצות שממיימים אותך וחפצים שונים שמגייסים עליך. המשחק הוא תלת-מימדי (כמובן) כך הוא אינו מסולק לחדרים-חדרים כמו המשחקים הקודמים של הברה זו, אלא לאורך אחד גדול שבו המסך מסקריל (SCROLL) תוך כדי התנועה שלך. המשחק גם אינו בצבע אחד כמו המשחקים הקודמים, אלא במספר צבעים, אבל בשילוב פשוט ביותר.

גרפיקה : 74%
צליל : 75%
עניין : 75%
התמדה : 65%
סיכום : 62%

גיל קומפורטי: משחק בעל גרפיקה מוגממת (תלת מימדית) אך ייתר מזה. במשחק עצמו אתה מגלים את דמותו של אדם

שמטרתו להלך בחדרים וברחובותיה של עיר ותוך כדי כך להרוג 4 נבלים שייקראו חפצים מסויימים ויריבים עליהם, את אותם חפצים. זהו משחק קשה ביותר, ואולי בשל עובדה זו הוא משעמם.

TRANSFORMERS / OCEAN

דיבון: משחק זה הוא משחק פעולה. הגרפיקה (שדומה לזו של JSW) היא אולי קצת מטעה, אך ללא ספק זהו משחק פעולה. המטרה שלך כאן היא לאסוף הרבה חלקים בעזרת חמשת אנשיר. כל איש יכול "לסחוב" רק חלק אחד ולכן אם יותר משני אנשים שלך מתים אז המשחק אבוד. אתה יכול להופיע בצורה הרגילה שלך, איש, ואז סיכוניך למות שלא מיצורים אחרים הוא קלוש, בצורת כלי-רכב, ואז אם אתה נופל מאחד המשטחים אז אתה מת, ובצורת איש מעופף, ואז אסור לך לגעת במשטחים, אחרת תתרסק. בכל השטח ישנם כלים שבעזרתם אתה יכול לתזרז אל החבורה שלך של חמשת האנשים, או כמה שנשארו, לבחור איש אחר, ולצאת למסע שוב. בסך הכל משחק לא רע לאוהבי משחקי פעולה מהירים.

גרפיקה : 70%
צליל : 55%
עניין : 77%
התמדה : 68%
סיכום : 71%

אילון: מה זה פה? כל החברות הנחשבות לטובות מפציצות את שוק המשחקים בהמון מנהלים חדשים. איר הם

מצליחים לתכנת כל כך מהר? מה הם סופמניים? אני, אישית, עוד לא גמרתי את המשחק היחיד שהתחלתי. באמצע 83' והם מוציאים כל שבועיים משחק חדש. המשחק הינו (כמובן) שם של סדרת טלוויזיה אנגלית, והוא עירבוב של סוגי משחקים: קטן, פעולה וקטן ה/פ. המטרה שלך היא לאסוף 4 חלקים שייקראו חמשת אנשיר. כמובן יש גם ה"רעים", יצורים שכל מטרתם היא להפריע לך להגיע אל המטרה. אתה יכול להסל את היצורים השפלים הללו ע"י אמצעי ההגנה שלך - נשק. יש לך גם כמות מוגבלת של אנרגיה שאם היא נגמרת אתה מת. או-קיי, זהו משחק די נחמד, מודה. לא יודע אם אשחק בו פעם נוספת השנה, אבל בשנה הבאה אולי כן.

12

COSEMIC WARTOAD / OCEAN

דיבון: במשחק הזה אתה צריך לעבור מצד אחד של לוח בין 8 על 8 משבצות, לצד השני. אתה יכול ללכת משבצת אחת בכל פעם אך יש משבצות של מנהרה סודית שמעבירים הישר אל משבצת מתקדמת יותר. בכל משבצת יש לך משחק פעולה אחד או יותר לגמור לפני שתוכל להגיע אל המשבצת הבאה. שילוב יפה של משחקי פעולה ואסטרטגיה.

גרפיקה : 82%
צליל : 70%
ענין : 75%
התמדה : 60%
סיכום : 77%

אילון: אתה צריך לעבור בלוח בין 8 א פ אך מותר לך לנוז רק למעלה, למטה, שמאלה וימינה ולא באלכסון. בכל משבצת יש משחק או משחקי פעולה, הכמות של מיני-משחקים אלה תלויה ב-2 עד כמה התקדמת לעבר המטרה (פינה שמאלית תתונה). המשחקים האלה כשונים חסית אבל מאוד קשים. בכל המשחקים שאלוהם הגעתי יש מעין מד-הצלחה שכל פעם שאתה נפסל הוא יורד וכל פעם שאתה מצליח הוא עולה, ואם הוא מגיע עד למעלה אתה נצחת ואתה צובר משבצת, אם הוא עד למטה אתה הפסדת ואתה נשאר במשבצת הקודמת. רק עם פסילה אחת פחות. אם נגמרים לך כל שלושת פסילותך אז אתה חוזר למשבצת מס' 1, עם 3 פסילות חדשות. אך הנקודות הישנות, במילים אחרות המשחק אינו נגמר לעולם, רק אם מעלימים אותו (מגיעים למשבצת האחרונה) או מנתקים את המחשב. המטרה במשחק זהו מלהשלים אותו) זה לצבור את ההפרש הגדול ביותר בין נקודות "שובות" לבין נקודות "רעות".

CRITICAL MASS / DURELL

אילון: המשחק שבו אני שחקני לפני דקותיים הינו משחק שדומה מאד ל-ZAXXON ול-HIGHWAY ENCOUNTER. במשחק HE היה צריך לסוע לאורך האוטוסטראה ולפוצץ את החללית שהיכתה לך בסוף, ולעומת זאת ב-ZAXXON הנכוד לרע היית צריך לסוע ולפוצץ דברים שונים. הדבר דומה במקצת למשחק שלנו אלא שפה אתה נוסע לאיזה כיוון שאתה רוצה ולא רק קדימה. אתה נמצא בתוך חללית שנראית כמו טנק (מרכבה, אלא מה?) מעופף. אם אתה נפגע מהאויב אתה יכול לנשוש את הרכב ולצאת לחפש אחר, על פי המצפן המופיע בשורותיים התחתונות. יש כמות מוגבלת של אנרגיה שיוורדת כשיוורים או כשמשהו פוגע בדך.

גרפיקה : 82%
צליל : 60%
ענין : 85%
התמדה : 75%
סיכום : 82%

דיבון: במשחק תלת מימדי זה אתה צריך להגיע למקום מסוים, אך הדרך היא רצופת יצורים אכזריים וחלליות אויב. המשחק דומה בתוכנו לאסטרואידים: אתה שם פול ספיד בכיוון שאתה רוצה, ואם תוך כדי תנועה לכיוון מסוים אתה מסובב את התותח ויורה לכל הכיוונים. בנוסף לחלליות ולכדורי השלג שמסתובבים במשטח וביתן יירות בהם, גלגלים יציבים וגלגלים נעים (הנמצאים בטבלאות הגבוהות), יש גם לטאות שיוצאות מהאדמה ובטבלה עם הציר יש שדים שרודפים אחריו, כל אלה חברים ביחד כדי לעשות לך את המוות. המשחק הוא יפה ומעניין אם כי קשה להתמיד ולשחק בו הרבה פעמים (קטגוריית התמדה). בסך הכל משחק לא רע המתאים לזרם העכשווי של משחקי פעולה מתוחכמים.

WORLD SERIES BASKETBALL / IMAGINE

אילון: זהו משחק כדורסל יפה של חברה שמוציאה הרבה משחקים טובים בזמן האחרון. במשחק יש את כל החוקים כמו במשחק האמיתי כגון חוק 10 שניות וחוק 30 שניות. הרבר היחיד שונה שיש 3 דקות (אמיתיות) במחצית במקום 20, ואחרי 4 קבוצתיות עבירות יש קליעות עונשין במקום אחרי 7, ויש שלוש נדירות שמותר לקלוע מתוכם 2, כמו שהיה פעם לפני שהצתיק את חוק שלוש נקודות מהיאנקים. בעיה אחרת שישנה היא הפנולים [עבירות בעברית]. הציוני דיבון.]. אם אתה רוצה לסחוט פאול תוקף, זו"א עבירה לטובתך בזמן שהקבוצה השניה מתקיפה, פשוט הפוך (1), על השחקן שמחזיק בכדור, כאמור ההפך הגמור מחוקי המשחק האמיתיים נאם ככה האנגלים משחקים, מה הפלא שלא ראיו אונם הרבה זמן באליפות ארופה... דיבון). דעת ספקטי (זה שמו של המחשב של דיבון), זה אחד ממשחקי הספורט הטובים ביותר מאז הרכיבו לו את שבבי ה-4116, והנה ציטוט: "למרות המגרעות המשחק ביפ ביפ הוא משחק טוב ואני גיליתי לפי הבלוק שאחרי הסקריין דולר שהמתחנתיים של משחק זה באו מ-OCEAN", תודה רבה ספקטי, ועתה נעבור לשמוע את דיבון.

גרפיקה: 75%
צליל: 30%
ענין: 77%
התמדה: 80%
סיכום: 85%

דיבון: תודה אילון, תודה ספקטי, ובכן, אין הרבה מה להוסיף מלבד שהגרפיקה קצת איכותית, למרות שהיא די יפה, היא לא עומדת לדעתי בסטנדרטים של רוב

המשחקים היום. גם הצליל די עלוב, רק הציוני שבספורט האמיתי, ודרך העברתו המצויינת למחשב, מצניקים למשחק זה את אחבתו של ספקטי.

NODES OF YESOD / ODIN GRAPHICS

אילון: המשחק הזה דומה בסיגנונו למשחקים של ULTIMATE ובמיוחד ל-UNDERWURLDE. במשחק זה אתה הוא איש בעל חליפת חלל די גדולה, כרבע מהמסך. אתה שולט רק על שמאלה, ימינה וקפיצה. אתה מתחיל ממקום שנראי כמו הירח ובו ישנם הרי-געש, שאתה יכול ליפול לתוכם ושם אתה צריך למצוא כל מיני דברים כדי שתוכל להנוד לכדור הארץ. ישנם כמו כן יצורים שמפריעים לך בדרכך. אפשר להפסד גם מנפילה מגובה רב, כמו ב-UNDERWURLDE. הגרפיקה נחמדה, רק שהגוף שלך גדול מדי, יחסית לשאר האלמנטים במשחק. גם יכול, להוסיף קצת יותר צלילים למשחק למרות שהדיבור בהתחלה די יפה בסך הכל משחק בכלל לא רע. רק חבל שיצא כל כך מאוחר ולא שנה קודם.

גרפיקה: 70%
צליל: 40%
ענין: 85%
התמדה: 78%
סיכום: 80%

דיבון: הממ... נדמה לי שראיתי את זה כבר... רק הדיבור בהתחלה ("נודע אוב ינוד באי אודין

קומפיוטר גרפיקס") מצמיד אותי על מצותי. לא, זה לא אחד ממשחקיהם של אלטימייט משנה שעברה אלא משחק מהתקופה המאוחרת, אמצע 1985. לדעתי, זה גם לא מגיע לרמה של משחקים כמו UNDERWURLDE ו-SABRE WULF. חבל שהם מחקים את המצליחנים בכל התחומים, אפילו בחרו שם דימה (O.C.G.) נשמע דומה לשם המלא של אלטימייט - A.C.G. (לא?) ותפריט בחירה שולט דומה. לא רע בשביל חברה שזה לה משחקת הראשון, אך זו בהחלט לא שיטה לעלות על דרך המלך אל ההצלחה והתהילה.

RASPUTIN / FIREBIRD

אילון: משחק זה הוא משחק נחמד שדומה במקצת למשחקי ULTIMATE החדשים. במשחק אפשר להכנס לקרב הרבות עם היצורים, להרוג אותם ולהגן על עצמך באמצעות המגן. כשאתה נלחם איתם אתה מניף את הרבך לכל עבר ומנסה להרוג את האיש שאיתו נכנסת לקרב (בתקווה שהוא יהיה אדויב ויתן לך לעשות את זה). אתה מסתובב להנאתך (?) במסדרון אפל, מלא יצורים ומדי פעם נכנס לחדרים אפלים מלאים בעוד יצורים. המשחק ממציא להשתמש בצבע ולמעשה בכל חדר יש רק צבע אחד בעל גוונים שונים, כמו כל המשחקים התלת-מימדיים החדשים. כמו-כן אפשר, למרות שלא רצוי, ליפול מהמסדרון למטה, לעננים, שמציגים את העולם הבא, ואז אתה עולה לאותו מקום ש מממנו נפלת תוך כדי ירידת אנרגיות האויבים שלך. כל יצור מוריד לך אנרגיה בכמות מסוימת אם אתה נוגע בו, עד שאם אתה מת, אתה חסר. זהו משחק נחמד עם גרפיקה נהדרת רק הבולטת: (1) הכל אותו צבע (הרוב) ויכרון: בולשיש, לי יש יותר ויכרון ואפילו לדיבון שאין יותר מ-SPECCY יש מקום ל-100,000 חדרים בצבעים שונים) ומקומה דיבון. (2) שהיבנים לשחק ב-UNDIRECTIONAL CONTROL, "א שומינה על הנויסיטיה רק מסובב ימינה וכנ"ל שמאלה, ואז צריכים ללחוץ למעלה כדי ללכת, זה מבלבל וזה לא נוח וחבל שזו האופציה היחידה שחברות התוכנה מכניסות לתוכנות שלהם ולא כמו למשל ULTIMATE, שיש להם את שתי האופציות במשחקיהם.

גרפיקה : 27%
צליל : 32%
עניין : 52%
התמדה : 40%
סיכום : 75%

דיבון: זהו המשחק הראשון בסדרת ה-HOT RANGE (הסדרות האחרות הם SILVER RANGE, SUPER SILVER RANGE, GOLD RANGE). המשחק עצמו הוא משחק קטן (PLATFORM) תלת-מימדי שבו אפשר לעבור חדרים באופן חופשי, להרוג אנשים ועוד. המשחק הוא מאוד (1) ריאליסטי והגרפיקה מהממת, שיטת השליטה ב-UNDIRECTIONAL CONTROL קשה אולי להתרגל אליה קצת יותר, אך היא הרבה יותר ריאליסטית ואפקטיבית, ובסופו של דבר הוא גם קלה יותר לשנוש. החסרון הציקרי של המיטה זה שהוא קשה מאוד, דבר המוריד ציון בקטגוריה ה-"עניין".

WHAM! THE MUSIC BOX / MELBOURNE HOUSE

עומרי: לשם שינוי זהו אינו בדיוק משחק, ציוד תוכנית שמאפשר להכניס סגיונות בדוגמת ה-MUSIC COMPOSER בעזרת שני בדוצי צלילים שמתנגנים בו ימנית בארבע אוקטבות. כמו כן ישנה אפשרות להקליף תופים, בתוכנית נמצא גם דוגמאות של מנגינות בעזרת המישר שירים של "וואם" ביניהם WHISPER ו-BAD BOYS, יש אפשרות להקליף מנגינה (על מייס או מיקרודרייב), ולצרפה לתוכנית או למשחק סאתה כותב ולהריצה בעזרת RANDOMIZE USER וכתובת הבית התחלתי, שבו אתה בוחר. אין ספק שזו תוכנית שמושית מאוד של הספקטרום! זהו MELBOURNE HOUSE (1) שמושיות : 70%
צליל : 100%
סיכום : 85%

הערת המערכת: תוכנית זו שימשה להפקת הצלילים ב-EXPLODING FIST ו-FAIR LIGHT. הערת אילון: אני שונא את וואם! הערת דיבון: כתבה נרחבת על תוכנית זו אפשר למצוא איפשהו אחר בגיליון.

דיבון: משחק זה הוא משחק פעולה אמיתי. הגרפיקה היא חלקה ביותר וזנה במהירות, התגובות של המחשב לגיוסיות הן מיידיות ובכלל יש כל מה שרק אפשר לצפות ממשחק פעולה אמיתי. המשחק דומה במקצת לדפנדר. אתה הוא אופנוע, יעני סטרייט הוק, ואתה צריך לירות בכמה שיותר מסוקים. ישנם שני סוגי מסוכים: מסר RESCUE שבו אתה צריך לירות במסוקים את האנשים והחפצים שנופלים מהם, אך להזהר אם אופנוע קטן נופל מהם ולירות גם בו. סוג המסר השני הוא מסר REVENGE שבו אתה צריך להתנקם במסוקים ולירות עליהם, אך הפעם הם גם יורים עליך. נשמע מיושן, לא מלהיב וגם משכנע? גם לדעתי. אך למרבה ההפתעה על המסר מתפתח משחק מרמק וזוהי שכיבה וחצי זה היה המשחק היחיד ששיחקתי בו. לא שיניי אהב כל כך משחקי פעולה. ההפך הוא הנכון. מעולם לא אהבתי ספייס אינביודרן, ועל בטוח לא דיפנדר. אני יותר נוטה להרפתקאות/פעולה ולהרפתקאות. מקסימום קאס. אבל משחק זה הוא יוצא מהכלל. לדעתי זהו משחק אדיר. ואם לא קיבל ביונים טובים במיוחד הרי זה רק בגלל שאינן לא טובל אותו. חבל.

גרפיקה - 70%
צליל - 75%
עניין - 65%
התמדה - 72%
סיכום - 75%

אילון: זהו משחק פעולה חדש של OCEAN ואני לא אוהב אותו בכלל נפתחה אגרסיבית. דיבון: אמנם זהו משחק פעולה והספרייטים זנים במהירות יחסית למשחקי פעולה אבל ישנם כל הזמן אותם הספרייטים: אופנועים, מסוקים ואנשים. ישנם שני סוגי מסוכים: בראשון צריך לאסוף את כל האנשים בלי שיפגעו בר ובשני צריך לזעל את המסוקים בכלל, וכך חוזר חלילה רק עם שינוי דרגת הקושי. בהתחלה, לפי כל טבלאה ישנם מסוקים שבאים, ואותם צריכים לחסל בעזרת כמה שפחות יריות, דבר שממלא את המגנים שלך ואחר-כך במשחק אפשר להפגע בלי להתרג כל זמן שהמגן שלם (כל פגיעה מורידה חלק מהמגן), ולכשנגמר המגן כל פגיעה מורידה פסילה מחמשת הפסילות הקיימות בתחילתו של המשחק. אם גומרים מסר שלם כשהמגן מלא אז פוסחים על שתי טבלאות ומקבלים כמה אלפי נקודות בונוס.

DYNAMITE DAN / MIRRORSOFT

אילון: עוד משחק בסגנון JSW? אני כבר הגעתי ל-110. במשחק זה יש לך כל מיני חפצים כגון דבר שאיתו אתה יכול להרוג יצורים א-לא פאקמו, רק שהם נשארים מתים לתמיד. ישנם הרבה מאד יצורים וגם יש הרבה סוגי דברים שאפשר לקחת. המשרה במשחק היא לאסוף 6 חלקים מהבהבוס, מכל האוניה (שעליה אתה נמצא). ישנם מקומות בהם יש מעין מעברים, כושר אתה נכנס לדבר מהבהב הוא מעביר אותך ממקום למקום אחר. כנינו לו יכול יצבור זרם הממל דרך שתי אלקטרוניות ואם גם אתה עומד ביניהם אז אתה צריך להתחמל. אחרי שאתה מוצא את כל החלקים אתה צריך להיכנס לנקום בכתוב TOP SECRET ושם יש מנהל בפתח שאינו נותן לך לעבור אם לא גמרת והורג אותך לגמרי. בתחילת האוניה יש ים [אלא מה? דיבון] שהדרך היחידה לזנוק על הים זה בעזרת הרפסודה שנמצאת שם. אם בשעות נופלים לים, יש את המנגינה מהתחלת BOOZE ונגמר המשחק.

גרפיקה: 65%
צליל: 76%
עניין: 74%
התמדה: 75%
סיכום: 65%

דיבון: זהו משחק קאס מאד יפה עם הגרפיקה הטובה ביותר שנראתה בסוג זה של משחקים מעולם. חובה לכל אוהבי משחקי קאס. דבר שאילון שכת לציון היא המעלות שמעלה ומורידה בין המון סיפונים על האניה ואת המנגינה המקסימה שמלווה את המשחק לכל אורכו.

110

דיבון: המשחק דומה במהותו בגרפיקה הנחת-מימית שלו ל-2 MEN
 נוסטלגיה. המשחק שונה מאד. ובר האצון - הוא מצחייה ויד
 למעלה. במשחק יש מעל 150 חדרים שונים אצבעות יוצאות מתוך הרגפה,
 בוסן מכלי חילוקים מתיב קמים לתחיה ויש פירות בגודל ענקי כגון
 בוס ופוחים שחזיר לגעת בהם, מעליות ומעלות למקום גבוה בתוך החדר,
 מקצות מעליות קומה וחורים ברצפה שמונחים קומה, תוך כדי שנייה
 במבנה. במובן שיש הפצות שאותם צריך לנסות ויש משקולות במשקל 1 טון
 שמוחזקים באוויר ע"י קרן דקיקה ואם בפעולת אתה (נ"א SWEEVO) עוברים
 תוך הקרן אנו... אהמ... לא נעים. בסוף המשחק ניתנים נקודות בהמון
 קטגוריות כולל סדר וניקיון של העולם. נראה כיצור כלאיים בין
 ברזל לאי.ט. עם צוואר ארוך מאד. המשחק שקט מאד ומלבד המנגינה
 בהתחלה והרפשים שאותה נוגע במשהו אנו נהרג, אין כמעט צליל. כשיאתה
 נהרג כתוב על לוח המודעות בפינה הימנית-תחתונה של המסך DEAD,
 ובפניה נכתב סופית, ונגמר המשחק
 כתוב... טוב לא נהרג את הבדיחה.

גרפיקה : 95%
 צליל : 30%
 ענין : 91%
 התמדה : 87%
 סיכום : 91%

אילו: סויבן הנו יצור משונה
 הכרובת של J.D. ושל השמן הרזה
 (ביחוד השמן) המכורים לשוב בכל
 אתה והתאורות שלו. דיבון].

בהתחלה אתה בוחר באיזו קומה אתה רוצה להתחיל. ישנם 4 קומות: אצבעות
 הכנסים וצוד. השמות הללו מרמזים על סוג הדבר שישנו בקומה, לדוגמא
 בקומת האצבעות אתה מתחיל עם 4 אצבעות מסביבך וכו' אבל זה לא אומר
 שאין באותה קומה גם אנשים! במשחק ישנם גם כמה יצורים בכל מיני
 חדרים שרודפים אחריך והורגים אותך. יש 4 הנדמנויות לנסות להתנשש
 באצבע, פרי וכו' ואחר כך אתה מת מאד, לכן לא כדאי לנסות הרבה.
 הגרפיקה היא מסוג הגרפיקות שיש ברוב משחקי 3D שמאפייניה צבע אחד בכל
 חדר וגרפיקה זו דומה מסביב לעולם וכן. הפצות שונים הניתנים ללקיחה
 ולעשות איתם משהו. בסוף המשחק אתה מקבל ציונים שונים בקטגוריות
 שונות - תיור מסביב העולם, סדר וניקיון וכו'. זהו משחק מצחיק ביותר.

GUNFIGHT / ULTIMATE

דיבון: הדבר הראשון שמבחנים בו במשחק זה, זה שהוא לא ה/פ (ARCADE)
 ADVENTURE. אמנם יש גרפיקה דומה במהותה לנו של NIGHTSHADE אך המטרה
 בזנה דומה. אתה הוא השחקן המסתובב בעירה קטנה במערב הפרוע ומחפש
 את הפושע. יש לך כסף ואיתו אתה יכול לקנות כדורים (לאקדח) וסוסים,
 עתה תיך עליהם משהנה מדי פעם. אם אתה יורה בטעות או שלא בטעות, או
 דורס עם סוסך הנרחים שלווים או אתה נמלץ לשלם קנס שגם גובהו משתנה
 מדי פעם. אם אתה הופס את הפושע ומנצח אותו בקרב הידיות אז אתה
 מנצח את הפרס שתוצע לתופסו של הפושע. בהתחלה המשחק אתה יורה על
 בקי דולקרים כדי לקבוע כסף יהיה לך בהתחלה. הגרפיקה אדירה והמשחק
 מהנה ביותר לטובה במשחקי ULTIMATE

גרפיקה : 94%
 צליל : 72%
 ענין : 85%
 התמדה : 85%
 סיכום : 87%

אילו: ככה נודעו בשל הקושי לפותרם;
 משחק זה הוא הרבה יותר קל והצורה
 בה אתה מסתובב הרבה יותר קטנה, וזכה
 המצא הנוי, את הבנק, הכלא וצוד.

אילו: במשחק זה אתה צריך לתפוס
 פושע, שבעדו אתה מקבל סכום צנוע של \$350 (לפחות בעד הפושע הראשון).
 ברגע שאתה רואה את הפושע אתה צריך לירות, ולאחר שאתה יורה בו פעם
 ראשונה מופיע המסך הגדול ושם הוא מתחיל להרוג אותך אלא אם כן עשית
 זאת קודם. המשחק הזה הוא משחק מאד יפה ומענין משאר המשחקים (לפחות
 בשבוע השעות הראשונות).

17

